

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 1, hlm. 59-72

M. Rosyid Ali Ridho, Susilaningsih, dan Sri Sumaryati. *Studi Komparasi Kemampuan Siswa dengan Menggunakan Model Direct Instruction dan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK N 1 Sukoharjo Kelas XI Akuntansi T.A. 2014/2015*. Juli, 2015.

**STUDI KOMPARASI KEMAMPUAN SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI
DI SMK N 1 SUKOHARJO KELAS XI AKUNTANSI T.A. 2014/2015**

M. Rosyid Ali Ridho, Susilaningsih, Sri Sumaryati
PendidikanAkuntansi, FKIP UniversitasSebelasMaret
Surakarta, 57126, Indonesia
aliridho_m.rosyid@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui perbedaan kemampuan kognitif dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi;(2) mengetahui perbedaan kemampuan psikomotorik dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi;dan (3) mengetahui apakah model *direct indtruction* lebih efektif daripada model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 3 kelas (117 siswa) dengan rincian kelas AK1 (36 siswa), AK2 (36 siswa), dan AK3 (35 siswa) dan sampel penelitian adalah kelas XI AK-1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI AK-3 sebagai kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control-Group Only Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes objektif tipe pilihan ganda, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis uji t.Hasil uji t kemampuan kognitif ($t_{hitung} = 2,050$ dan $t_{tabel} = 1,99$) dan kemampuan psikomotorik ($t_{hitung} = 2,582$ dan t_{tabel} sebesar 1,99).

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan(1) terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi;(2) terdapat perbedaan kemampuan psikomotorik siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi; dan(3) model *direct instruction* lebih efektif dibandingkan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Kata kunci: kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik, model pembelajaran

ABSTRACT

The objectives of this research are to investigate: (1) the difference of cognitive ability with direct instruction model and the problem based learning model on the Computer Accounting subject matter;(2) the difference of psychomotor ability with the direct instruction model and the problem based learning model on the Computer Accounting subject matter; and(3) are the direct instruction model more efective than the problem based learningmodel

on the Computer Accounting subject matter at Grade XI Accounting of State Vocational High School 1 of Sukoharjo.

This research used the quasi experimental research method with the Randomized Control-Group Only Design. Its population was all of the students as many as 117 of three accounting classes in Grade XI of State Vocational High School 1 of Sukoharjo in Academic Year 2014/2015: 36 students in Grade XI Ak1, 36 students in Grade XI Ak2, and 35 students in Grade XI Ak3. The samples of research consisted of two classes, namely: Grade XI Accounting 1 as the control class and Grade XI Accounting 3 as the experimental class. The data of research were collected through multiple objective test, performance assessment, and documentation. They were analyzed by using the t test. The result of analysis on the cognitive ability shows that the value of t_{count} is 2,050 and that of t_{table} is 1,99. In addition, the result of analysis on the psychomotor ability shows that the value of t_{count} is 2,582 and that of t_{table} 1,99.

Based on the results of the analysis, conclusions are drawn as follows: (1) there is a difference of students' cognitive ability with the direct instruction model and the problem based learning model on the Computer Accounting subject matter; (2) there is a difference of students' psychomotor ability with the direct instruction model and the problem based learning model on the Computer Accounting subject matter; and (3) the direct instruction model is more effective on the Computer Accounting subject matter than the problem based learning.

Keywords: Cognitive ability, psychomotor ability, learning model

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu indikator tingkat kemajuan suatu negara. Salah satu faktor pendorong untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas adalah pendidikan. Melalui pendidikan, manusia akan mendapat pengetahuan, pengalaman, dan ilmu lain. Pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mentransfer, dan membentuk manusia menjadi lebih baik.

Salah satu indikator kualitas pendidikan yang baik dapat dilihat dari hasil belajar. Menurut Purwanto (2008:41), "Hasil belajar dalam pendidikan mencakup tiga ranah yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik".

Kemampuan kognitif merupakan kecakapan menyalurkan dan mengarahkan kognitifnya sendiri yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Sedangkan, kemampuan psikomotorik adalah kemampuan siswa dalam mengerjakan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud dan tercipta otomatisme gerak jasmani (Suprijono, 2009).

Kemampuan kognitif menjadi hal pokok dalam menentukan keberhasilan atau ketidakberhasilan kegiatan pembelajaran karena menggambarkan kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan kognitif siswa terdiri dari beberapa tingkatan menurut Anderson

& Krathwohl (2001:67-68) yaitu "Remember, understand, apply, analyze, evaluate, create". Tingkatan kemampuan kognitif ini berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi. Ketika siswa mampu menyerap dan memahami materi yang disampaikan guru, maka siswa akan mampu menerapkan ilmu tersebut untuk memecahkan masalah-masalah disekitar. Selain itu, kemampuan kognitif akan menjadi pendukung dari kemampuan psikomotor. Sudaryono (2012:46) menyatakan "Kemampuan kognitif berfungsi sebagai penunjang kemampuan psikomotor selain kemampuan afektif".

Selain kemampuan kognitif terdapat kemampuan psikomotor yang juga memiliki peran penting dalam hasil belajar. Kemampuan psikomotor dapat berjalan dengan baik jika siswa memiliki kognisi yang baik. Selain itu, kemampuan psikomotor memiliki tingkatan-tingkatan. Tingkatan kemampuan psikomotorik menurut Sudaryono (2012:48-49) adalah "Persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas".

Kemampuan siswa dipengaruhi oleh bagaimana siswa menerima informasi dalam kegiatan pembelajaran dan tingkat

penerimaan informasi siswa dipengaruhi oleh cara atau model yang digunakan guru dalam pembelajaran. Maka dari itu, proses pembelajaran menuntut guru untuk menekankan pada siswa terhadap penguasaan materi dan mempraktikan atas pelajaran yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa SMK Jurusan Akuntansi adalah Komputer Akuntansi. Mata pelajaran Komputer Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk tingkat SMK karena pada akhir kelas XII akan diujikan sebagai ujian produktif dan menjadi salah satu syarat kelulusan. Mata pelajaran Komputer Akuntansi yang dipelajari di SMK Negeri 1 Sukoharjo kelas XI Akuntansi sesuai dengan kurikulum adalah program aplikasi MYOB (*Mind Your Own Business*). Berdasarkan pengamatan awal peneliti di SMK Negeri 1 Sukoharjo Kelas XI Akuntansi diketahui banyak siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM, banyak siswa beranggapan bahwa MYOB merupakan suatu program aplikasi akuntansi yang sulit dan ditakuti, dan penerapan model pembelajaran yang kurang tepat.

Sebenarnya, MYOB merupakan program akuntansi yang menarik dan

memudahkan pengguna termasuk siswa untuk mengerjakan laporan keuangan dengan valid dan praktis. Hal ini didukung oleh Suciono & Noviar (2012:5) yang menyatakan "MYOB merupakan *software* akuntansi yang mudah untuk digunakan (*user friendly*)". Pengertian MYOB menurut Sudarmanto (2004:3),

"MYOB (*Mind Your Own Business*) adalah suatu program aplikasi komputer (*software*) yang secara khusus dirancang untuk mencatat transaksi-transaksi ekonomi yang dinyatakan dalam satuan uang (data akuntansi) dan membuat laporan keuangan untuk perusahaan-perusahaan atau lembaga-lembaga tertentu, baik dengan tujuan laba maupun dengan tujuan sosial sehingga dapat menyajikan informasi keuangan pada periode tertentu dengan cepat dan tepat".

Selain itu, Suciono & Noviar (2012:5) menyatakan bahwa "MYOB merupakan program aplikasi komputer yang memberikan hasil penghitungan lebih tepat dan cepat jika dibandingkan dengan pengolahan data secara manual". Untuk mempelajari MYOB dibutuhkan penguasaan konsep, keterampilan, konsentrasi, ketelitian, penalaran, dan pengetahuan prosedural. Maka dari itu, dibutuhkan pemilihan model yang tepat untuk menyampaikan pelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran merupakan model

suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya (Jihad & Haris, 2008).

Berdasarkan pengamatan peneliti pada mata pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Sukoharjo Kelas XI Akuntansi, model yang digunakan adalah model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penidikan sehingga menuntut siswa untuk berpikir kritis dan memiliki penalaran yang baik (Suprijono, 2009). Hal yang sama diungkapkan oleh Trianto (2009:67) "Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *autentik* yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan nyata". Trianto (2009:94) berpendapat, "Tujuan model PBL antara lain: membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik, dan menjadi pebelajar yang mandiri".

Menurut Suprijono (2009:76), "Langkah model *problem based learning* adalah memberikan orientasi, mengorganisasikan, investigasi,

mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit, dan menganalisis serta mengevaluasi”. Rusman (2012:233) menyatakan, “Langkah pembelajaran berbasis masalah yaitu analisis inisial, mengangkat isu-isu belajar, interaksi kemandirian dan kolaborasi pemecahan masalah, integrasi pengetahuan baru, penyajian solusi dan evaluasi”.

Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang baik. Hal ini didukung oleh penelitian Masek dan Yamin (2010) yang mengungkapkan bahwa dengan penerapan model PBL dapat meningkatkan minat siswa, memotivasi untuk belajar, dan mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan dirinya sendiri. Namun, model tersebut kurang tepat diterapkan pada mata pelajaran Komputer Akuntansi karena tidak memberikan pengetahuan prosedural. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan prosedural, kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan, peran aktif kepada siswa, mengembangkan penalaran, dan berpikir kritis. Model tersebut adalah model *direct instruction* (model pembelajaran langsung).

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas” (Suprijono, 2009:46). Menurut Jihad & Haris (2008:27) “Model pengajaran langsung adalah model yang dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah”. Hal yang sama diungkapkan oleh Muijs & Reynolds (2008:41) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) merupakan model pembelajaran yang mengacu pada mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada murid-muridnya dengan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas”.

Langkah model *direct instruction* menurut (Suprijono, 2009) adalah menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, mendemonstrasikan, membimbing pelatihan (latihan awal), umpan balik, dan latihan lanjutan. Model pembelajaran langsung memiliki tujuan yaitu membantu siswa mengembangkan

keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Trianto, 2010). Selain itu, model *direct instruction* memiliki beberapa kelebihan antara lain; pembelajaran langsung memungkinkan guru melakukan kontak langsung dengan masing-masing individu, siswa menjadi lebih banyak terlibat dalam tugas atau pembelajaran, memudahkan dalam perubahan dan pembuatan variasi kegiatan serta untuk memberikan pemahaman terhadap isi pelajaran yang disampaikan atau melalui tanda-tanda kebosanan (Muijs & Reynolds, 2008). Kelebihan model *direct instruction* juga diungkapkan oleh Sulisnawati (2009:47) antara lain: guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi, bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi), dapat aktif terlibat, dan digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Model *direct instruction* memberikan pengetahuan prosedural, peranan dan keterlibatan aktif kepada siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan memiliki kesempatan yang lebih untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan. Selain itu, model *direct instruction* sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Komputer Akuntansi yaitu mata pelajaran yang tidak hanya membutuhkan kemampuan kognitif,

kemampuan psikomotorik, namun juga membutuhkan pengetahuan prosedural.

Pada penelitian ini akan diterapkan dua jenis model pembelajaran, yaitu model *direct instruction* dan model *problem based learning*. Kedua jenis model tersebut diperkirakan memiliki perbedaan capaian dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Hal itu dikarenakan kedua model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi?; (2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan psikomotor siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada matapelajaran Komputer Akuntansi?; dan (3) Apakah model *direct instruction* lebih efektif dibandingkan dengan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui perbedaan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi; (2)

mengetahui perbedaan kemampuan psikomotor siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi; (3) mengetahui apakah model *direct instruction* lebih efektif dibandingkan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah (1) terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi, (2) terdapat perbedaan kemampuan psikomotor siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi, dan (3) model *direct instruction* lebih efektif dibandingkan dengan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Arikunto (2012: 272) menyatakan, “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari

sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik”. Jenis penelitian adalah eksperimen semu (*quasi-experimental-research*). Desain yang digunakan adalah *Randomized Control-Group Only Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi, dan sampelnya adalah kelas XI AK3 (kelas eksperimen) dan XI AK1 (kelas kontrol). Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* (sampel acak sederhana) dengan undian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes pilihan ganda, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Tes pilihan ganda merupakan tes tulis yang itemnya dapat dijawab dengan memilih jawaban yang sudah tersedia, sehingga peserta didik menampilkan keseragaman data, baik bagi yang menjawab benar maupun mereka yang menjawab salah (Arikunto, 2012). Tes pilihan ganda untuk mengukur kemampuan kognitif. Penilaian unjuk kerja untuk mengukur kemampuan psikomotorik. Suwandi (2009:72) menyatakan, “Penilaian kinerja (unjuk kerja) merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu”. Teknik pengumpulan data terakhir adalah dokumentasi. Menurut Sukmadinata

(2013:221) "Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik".

Uji validitas instrumen menggunakan validitas butir soal dan validitas isi. Analisis data yang digunakan uji-t. Sebelum uji hipotesis dilakukan, harus ditunjukkan bahwa sampelnya diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang homogen (Budiyo, 2009). Maka dilakukan uji prasyarat uji normalitas (*uji Lilliefors*) dan uji homogenitas (*uji Barlett*).

Gambar desain penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (R)	X	T ₂
Kontrol (R)	-	T ₂

Keterangan :

X : Model *direct instruction*

T₂ : Hasil test akhir (*Posttest*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata	
	Kognitif	Psikomotor
Eksperimen	81,25	81,47
Kontrol	78,00	74,00

Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis data hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3 Uji-t Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji t	
Kognitif	Psikomotorik
2,050 (<i>t_{hitung}</i>)	2,582 (<i>t_{hitung}</i>)
1,99 (<i>t_{tabel}</i>)	1,99 (<i>t_{tabel}</i>)

Indikator kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik siswa didasarkan pada indikator yang tercantum dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil *posttest* diketahui rata-rata nilai kemampuan kognitif kelas eksperimen sebesar 81,25 dan kelas kontrol sebesar 78,00. Kemudian nilai rata-rata kemampuan kognitif kedua kelas dianalisis menggunakan uji t. Hasil analisis uji t menunjukkan *t_{hitung}* (2,050) lebih besar dari

t_{tabel} (1,99), maka hipotesis pertama diterima sehingga disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Indikator kemampuan kognitif pada materi ini adalah siswa dapat menjelaskan pengentrian transaksi pembelian dan penjualan secara tunai dan kredit. Perbedaan kemampuan kognitif dikarenakan penggunaan model *direct instruction* memiliki tahapan pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman siswa daripada model *problem based learning*. Selain itu, perbedaan tersebut juga disebabkan karena dengan penggunaan model *direct instruction*, siswa lebih antusias terhadap materi yang disampaikan.

Penerapan pada kelas eksperimen dengan model *direct instruction* melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran terutama pada tahap *extended practice*. Pada tahap ini, siswa berlatih mengeluarkan ide-ide mereka berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka. Ciri-ciri model pembelajaran *direct instruction* antara lain: siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya

panduan dari guru secara bertahap (*step by step*), adanya hal yang akan didemonstrasikan, dan harus mengikuti sintaks. Trianto (2009) juga menegaskan bahwa siswa yang diajarkan dengan model *direct instruction* mempunyai kesempatan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, adanya alat yang didemonstrasikan, dan harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks). Selain itu, menurut Joice, Weil, & Calhaun (2009:338), "Fokus utama model *direct instruction* antara lain: menitikberatkan pada prestasi belajar yang tinggi, adanya arahan dan bimbingan guru yang besar, adanya harapan yang besar untuk kemajuan siswa, adanya sistem pengelolaan waktu yang baik, dan suasana lingkungan yang alami". Karakteristik model *direct instruction* tersebut selaras dengan karakteristik dari mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Kesesuaian karakteristik dari model *direct instruction* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi membuat pencapaian kemampuan kognitif lebih mudah dilakukan karena siswa didemonstrasikan tentang materi yang dipelajari dan siswa juga dipandu dalam latihan-latihan awal praktikum. Pada tahap ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk

berekspimen dan menyelesaikan masalah. Pemberian demonstrasi materi dan pelatihan awal praktikum tersebut menunjukkan siswa memiliki kesempatan untuk melakukan eksperimen yang berarti siswa dapat mengalami sendiri sehingga membekas dalam ingatan siswa.

Selain itu terdapat kendala pada model *direct instruction* yang diterapkan di kelas eksperimen saat proses pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut adalah sulitnya mengalokasikan waktu dengan tepat karena model pembelajaran ini memiliki tahapan yang cukup banyak. Selain itu, disebabkan karena guru tidak mudah untuk mendemonstrasikan pada tahap demonstrasi yang terkait dengan topik yang dibahas atau dikaji, maka dari itu memerlukan adanya wawasan luas dari guru.

Sementara itu, model *problem based learning* yang diterapkan di kelas kontrol mempunyai kelebihan dalam meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan kemampuan dan keterampilan, serta model ini juga menumbuhkan daya pikir kritis siswa. Indrianawati dan Wahjudi (2014) menyatakan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* antara lain: mengembangkan kemampuan keterampilan berfikir, dan mengembangkan pengetahuan dan

keterampilan memecahkan masalah serta keterampilan intelektual. Dalam pembelajaran *problem based learning* terdapat kendala yaitu siswa mengalami kebingungan dalam menyelesaikan kasus karena siswa tidak memiliki gambaran yang jelas untuk menyelesaikan kasus yang diberikan. Jadi inilah yang merupakan faktor penyebab dari perbedaan nilai rata-rata tes akhir pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil *posttest* diketahui rata-rata nilai kemampuan psikomotorik kelas eksperimen sebesar 81,47 dan kelas kontrol sebesar 74,00. Selanjutnya, rata-rata kemampuan psikomotorik kedua kelas dianalisis menggunakan uji t. Hasil analisis uji t menunjukkan t_{hitung} (2,582) lebih besar dari t_{tabel} (1,99), maka hipotesis kedua diterima sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan psikomotorik siswa dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Indikator kemampuan psikomotorik siswa pada materi ini adalah siswa mampu mengoperasikan software MYOB (kemampuan mengentri transaksike dalam MYOB). Perbedaan kemampuan psikomotorik ini dikarenakan penggunaan model *direct instruction* memiliki tahapan pembelajaran yang berbeda dalam meningkatkan pengetahuan

prosedural dan keterampilan siswa daripada model *problem based learning*.

Tahapan dalam model *direct instruction* terdapat tahap pemberian pelatihan awal dan tahap *extended practice*. Pada tahap pelatihan awal, siswa dibimbing/dipandu sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dan pada tahap ini masing-masing tahapan tidak akan dilanjutkan jika tahapan sebelumnya belum dilaksanakan dengan baik. Selanjutnya, adalah tahap *extended practice* yaitu tahap memberikan tugas lanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, konsep, dan penerapan materi yang dipelajari.

Model *direct instruction* memiliki kelebihan dalam menumbuhkan pengetahuan prosedural siswa untuk melakukan pengentrian. Penumbuhan pengetahuan prosedural siswa ditandai dengan adanya panduan/bimbingan dalam latihan-latihan awal praktikum. Selain itu, siswa mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen dan menyelesaikan masalah dengan menerapkan konsep yang telah diperoleh sebelumnya. Hal ini mempermudah siswa dalam menyelesaikan kasus karena siswa memiliki gambaran dan panduan yang jelas dalam menyelesaikan kasus tersebut.

Kelebihan model *direct instruction* tersebut selaras dengan karakteristik dari mata pelajaran Komputer Akuntansi. Dengan menggunakan model *direct instruction*, pencapaian kemampuan psikomotorik lebih mudah tercapai karena siswa mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen tentang materi yang dipelajari dan mendapatkan panduan/bimbingan sehingga siswa memiliki gambaran, prosedur, dan lebih terampil dalam melakukan pengentrian transaksi pembelian dan penjualan tunai/kredit perusahaan dagang dan jasa ke dalam MYOB.

Model *direct instruction* yang diterapkan terdapat kendala dalam pembelajaran pada ranah kemampuan psikomotorik. Kendala tersebut adalah guru tidak mampu mengetahui kemampuan masing-masing siswa secara detail dan siswa yang kurang paham tidak berani bertanya dan hanya mengikuti panduan.

Sementara itu, kelas kontrol yang diterapkan model *problem based learning* mempunyai kelebihan dalam meningkatkan daya pikir kritis dan keterampilan siswa. Pada model ini, siswa mengerjakan kasus yang diberikan guru bersama kelompok masing-masing

kemudian mempresentasikan hasil diskusi. Peran guru dalam model ini tidak terlibat aktif karena guru hanya sebagai fasilitator sehingga model *problem based learning* meningkatkan daya pikir kritis dan keterampilan siswa. Namun dalam penggunaan model *problem based learning* terdapat kendala yaitu siswa tidak memiliki pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan MYOB. Selain itu, guru tidak mampu mengetahui kemampuan masing-masing siswa dengan baik karena penilaian didasarkan atas nama kelompok bukan individu, siswa yang tidak bisa tidak ambil peran dalam kelompok dan hanya menginduk ke teman kelompok yang pintar. Jadi inilah yang merupakan faktor penyebab dari terjadinya perbedaan nilai rata-rata tes akhir pada kelas kontrol.

Indikator yang digunakan dalam menentukan keefektifan model pembelajaran adalah hasil belajar. Hal ini sesuai dengan teori dari (Sadiman dalam Trianto 2011:20), yang menyatakan bahwa "Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar". Berdasarkan teori tersebut, maka hasil dari kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik menjadi indikator dari keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini.

Nilai rata-rata kemampuan kognitif dan psikomotorik kelas eksperimen (81,25 dan 81,47), sedangkan

nilai rata-rata kemampuan kognitif dan psikomotorik kelas kontrol (78,00 dan 74,00). Selain itu, hasil uji t menunjukkan t_{hitung} untuk kemampuan kognitif dan psikomotorik (2,050 dan 2,582) sedangkan t_{tabel} sebesar 1,99. Karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka hipotesis ketiga diterima dan disimpulkan bahwa model pembelajaran *direct instruction* lebih efektif dibandingkan dengan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Hasil penelitian ini juga didukung penelitian sebelumnya tentang penggunaan model *direct instruction* yang telah dilakukan oleh Kousar (2010) yang melakukan penelitian yang sama dan diperoleh hasil penelitian model *direct instruction* lebih baik daripada model konvensional dalam peningkatan prestasi dan keaktifan.

Keefektifan model *direct instruction* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi daripada model *problem based learning* dikarenakan karakteristik dari model *direct instruction* selaras dengan karakteristik dan indikator dari mata pelajaran Komputer Akuntansi. Karakteristik model *direct instruction* adalah siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya panduan dari guru secara bertahap (*step by step*), adanya hal yang akan didemonstrasikan, harus mengikuti sintaks, dan meningkatkan pengetahuan prosedural. Sedangkan pada

penggunaan model *problem based learning*, model ini kurang mampu untuk mencapai indikator dari kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik siswa karena pada model ini siswa tidak diberikan demonstrasi, bimbingan/panduan, dan pengetahuan prosedural. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan kasus-kasus yang diberikan karena tidak memiliki gambaran dalam mengoperasikan MYOB.

KESIMPULAN

1. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo.
2. Terdapat perbedaan kemampuan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi dengan menggunakan model *direct instruction* dan model *problem based learning* pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo.
3. Penggunaan model *direct instruction* lebih efektif dibandingkan model *problem based learning* pada mata pelajaran Komputer Akuntansi

kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York : Longman.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian Edisi Ke-2*. Surakarta: UNS Press.
- Indrianawati, I., Wahjudi, E. 2012. *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa dengan Model PBL dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*. Universitas Negeri Surabaya. Diperoleh 20 Januari 2015, dari <http://google.com>.
- Jihad, A. & Haris, A. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kousar, R. 2010. *The Effect of Direct Instruction Model on Intermediate Class Achievement and Attitude Toward English Grammar*. Journal of College Teaching and Learning, 7, (2). Diperoleh 20 Januari 2015, dari <http://pnri.go.id>.
- Masek, A. & Yamin, S. 2010. *Problem Based Learning: Adapting Model of Monitoring and Assessment Towards Changing to Student Center Learning*. Journal of Technology Education and Training, 2(1),

17. Diperoleh 10 September 2014, dari <http://pnri.go.id>.
- Muijs, D. & Reynolds, D. 2008. *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru edisi kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suciono, B. & Noviar, D. 2012. *Modul Mengoperasikan Aplikasi Komputer Akuntansi untuk SMK dan MAK*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sudarmanto, G. 2004. *Trik Mudah MYOB Accounting*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryono. 2012. *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sulisnawati, Y. 2009. *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi di Kelas AK 2 SMK Negeri 3 Surakarta Melalui Penerapan Metode Direct Instruction Tahun Diklat 2008/2009*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sukmadinata, N.S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwandi, S. 2009. *Model Assesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwarto & Slamet, St.Y. 2007. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Juli 2015

Pembimbing I



Dr. Susilaningsih, M.Bus

NIP. 19590530 198603 2 001

Pembimbing II



Sri Sumaryati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19691229 200501 2 001